BARE KNUCKLE III

DETONADO

Streets of Rage volta melhor. Tem tudo o que os outros tinham e ainda o ataque combinado e golpes especiais, utilizando armas. O medidor ao lado da energia permite usar os especiais (botão A) sem perder energia. Todos ganharam dash (2x no direcional). Com o controle de 6 botões a jogabilidade melhora. As estrelas são adquiridas a cada 40.000 pontos adquiridos sem morrer. Caso você morra perde uma estrela, além de precisar mais 40.000 para recuperá-la.

AXEL STONE

Mestre em artes marciais, Axel é equilibrado. O Grand Upper é de fácil uso. Caso seja cercado use o Dragon Wing

DASH BLOWS

Grand Upper (sem ★)
→→ + B

X Grand Upper
→→ + B (★) ou X + →→

Grand Hook
→→ + B (★★) ou X + ↓→

Grand Hurricane
→→ + B (★★★) ou X + ←↓→

ITEM BLOWS

Power Strike (arma: bastão)
→→ + B

Rising Slash (arma: espada)
→→ + B

Sword Blast (arma: espada)
→ + A

BLAZE FIELDING

Ex-policial como Axel, é especialista em judô. É veloz e seu dash blow fica bastante eficiente a partir de 2 estrelas

DASH BLOWS

Hishô Sôzan (sem ★)
→→ + B

Tchô Hishô Sôzan
→→ + B (★) ou X + →→

Shôka Sôzan
→→ + B (★★) ou X + →↑

Shôka Sôzan Ha
→→ + B (★★★) ou X + ↓→↑

ITEM BLOWS

Kikouken (arma: espada)
→→ + B

Suisei Shôzan (arma: faca)
→→ + B

Hyakka Retsuzan (arma: faca)
→ + A

SAMMY HUNTER

Irmão de Adam que participou de Streets of Rage 1. Tem a melhor velocidade. Ao agarrar o inimigo pode dar croques

DASH BLOWS

Dynamite Head Butt (sem ★)
→→ + B

Super Dynamite Head Butt
→→ + B (★) ou X + →→

Rolling Head Butt
→→ + B (★★) ou X + →↓

Rolling Head Butt Thunder
→→ + B (★★★) ou X + ↑→←

ITEM BLOWS

Human Missile (arma: faca)
→→ + B

Home Run Upper (arma: bastão)
→→ + B

Spinning Blaster (arma: bastão)
→ + A

DOCTOR ZAN

Ex-integrante do sindicato do crime. Cibernetizou-se devido a um acidente. Tem força e alcance nos golpes

DASH BLOWS

Burnia Tuckle (sem ★)
→→ + B

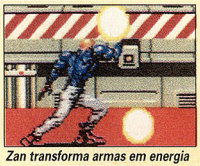
Mach Tuckle
→→ + B (★) ou X + →→

Mach Booster
→→ + B (★★) ou X + ←↑

Hyper Booster
→→ + B (★★★) ou X + ↑←→

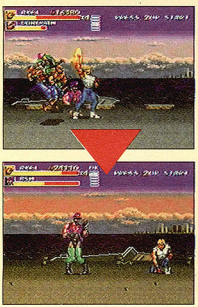
ITEM BLOWS

Energy Shot (arma: todas, menos granada)
→→ + B ou → + A

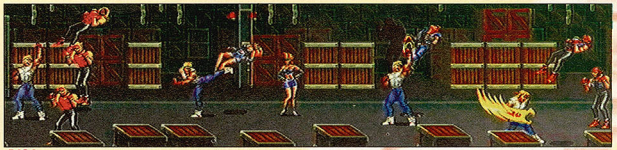


Zan transforma armas em energia

1º ROUND



O rapaz alegre traz lutadores para você, depois é a vez dele, que chora se perder



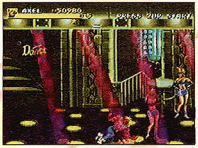
DICA: procure cuidadosamente atrás dos caixotes para encontrar preciosos itens durante esse cenário da primeira fase

Um golpe eficaz é o arremesso, que tira muita energia do inimigo

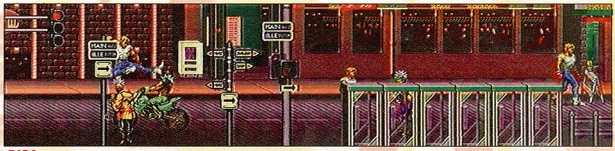
O ninja Shiva é rápido e páreo difícil

Quando se termina a primeira fase pinta essa demo

2º ROUND

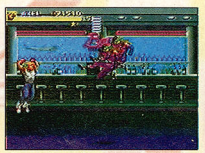


Aqui, nessa danceteria da segunda fase, você tem que se cuidar para não dançar, em particular se pintar alguma loirinha se engraçando. Elas também são páreo duro e podem causar danos irreparáveis para seus planos. Já as luzes, elas às vezes enfraquecem e prejudicam sua visão



DICA: o motoqueiro verde só é detonado com várias pancadas. Os itens estão dentro dos cavaletes

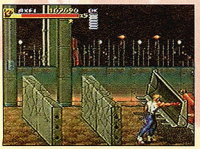
Uma turma de circo é um dos chefes da segunda fase



Essas duas gêmeas também o desafiam

Esse é o noticiário da TV, e você está em apuros

3º ROUND



Nesse pedaço da terceira fase, seu objetivo é destruir os muros, antes que o capataz com o trator consiga ter êxito e esmagar você de encontro a uma das paredes. Bata no trator para que ele recue e ganhe tempo para detonar as paredes, que só vão abaixo depois de várias cacetadas. Depois de destruir tudo, esconda-se atrás de uma viga e o trator dança sozinho

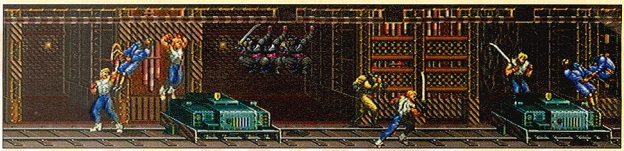
DICA: no ponto 1 você encontra uma vida escondida. No local indicado com 2 barris caem um após o outro e no 3 existe um dos buracos que existem nessa fase. Use-os para se livrar dos inimigos

DICA: aqui, o melhor é arremessar os inimigos para fora

DICA: no canto superior você se protege de ser jogado fora

DICA: não use o super-soco contra o sósia. Ele bate primeiro

BARE KNUCKLE DETONADO



4º ROUND

DICA: *nessa parte, muito cuidado com as máquinas que correm nos trilhos. Esconda-se nas saletas e deixe os ninjas serem atropelados, mas alguns deles se penduram no cano e escapam*

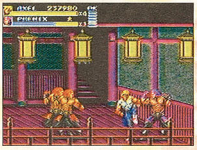
DICA: *as máquinas passam no trilho que tremer primeiro*

Não deixe para comer muito no fim senão você pode ficar na mão

Depois de eliminar um de cada vez, o último...

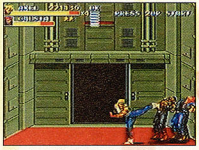
...se transforma num inimigo muito mais perigoso

5º ROUND



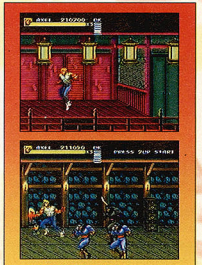
Dentro do templo chinês uma péssima visita: os grandalhões que você já enfrentou antes. Bata sem dó nem piedade, pois mesmo quando eles estão em posição de defesa, eles perdem energia. Phoenix é o mais forte

Não use o arremesso contra o gordo, pois ele cai sobre você



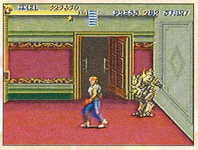
No elevador encurrale os inimigos no canto e bata firme

Novamente aparece Mr. X, de Bare Knuckle 1, agora em versão cibernética. Enfrente seus capangas e depois o próprio, turbinado

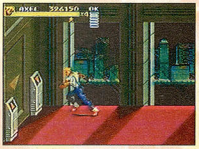


SUPER GP DICA: *dê um soco no local do buraco na primeira foto e crie um acesso para itens e vida*

6º ROUND



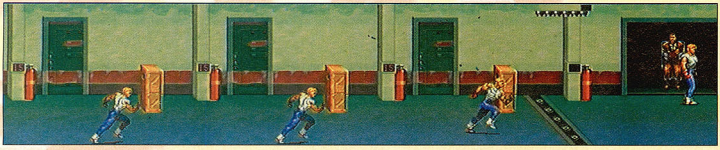
Este ponto marca o início do labirinto que você terá pela frente



Este elevador será seu meio de transporte para os diversos andares que você precisará visitar para cumprir seu objetivo

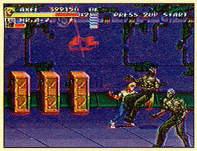
DICA: *mate todos os capangas e deixe o computador por último para poder fazer seu trabalho com tranquilidade*

Depois de ter destruído os computadores e salvado o general a tempo (tira abaixo), detone o lutador de rosa. Um velho amigo cuida do resto

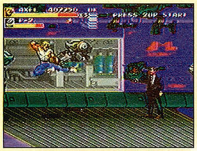


DICA: *esse é um dos andares do labirinto. Entre nas portas centrais de cada andar para destruir os computadores*

7º ROUND



Na última fase do jogo alguns ciborgues de aperitivo



Enfrente a pinça gigante como sempre: detonando!

Ao longo da floresta, todo cuidado é pouco para não ser vítima de uma das armadilhas de caça que podem deixar você de ponta-cabeça. No centro da tira, uma demonstração de seus poderes no nível 3 estrelas

Bem no momento em que você pensa que o jogo chegou ao fim...

DICA: após destruída, a pinça dá choque. Só ataque se sair fumaça

...ainda falta detonar esse robozão. Mas para salvar a cidade é preciso matá-lo no tempo indicado, caso contrário você verá um bad end. Uma boa dica aqui é jogar com um amigo para tudo terminar bem

BAD END 1

Caso você não consiga detonar o robozão no tempo indicado (que corresponde à contagem regressiva para o lançamento de uma poderosa arma química) a cidade vai pelos ares

BAD END 2

Outro final triste, trágico, frustrante mesmo, se dá se você não salvar o general na fase 6. Dessa maneira você não enfrenta Mr. X, que assiste enraivecido a sua vitória

Mas, se você mostrar competência e terminar os 2 desafios no tempo correto verá essa foto exclusiva de um final feliz